Mephisto®

MONDIAL 68000XL

MODE D'EMPLOI

Cher lecteur!

Nous aimerions vous féliciter pour l' achat de votre ordinnateur MEPHISTO Mondial 68000 XL.Nous sommes convaincus que votre nouveau partenaire électronique vous donnera de nombreuses heures de plaisir au jeu d' échec.

Comme précédemment en 1985 à Amsterdam , MEPHISTO a dominé le 6ème championnat du monde des échecs sur micro-ordinnateurs qui eut lieu en Novembre 1986 à Dallas aux Etats-Unis, avec le programme tout particulier, le programme MEPHISTO DALLAS. Ce programme a gagné la 1ère et la 3ème place ainsi que le championnat par équipe contre une trés forte concurrence mondiale, rapportant une fois de plus le trophée à Munich. Ce programme vainqueur est le programme de votre ordinnateur.

Les qualités techniques hors-paires des parties jouées prouvent une fois de plus que Richard Lang est le meilleur programmeur d' ordinnateur actuellement en scène et qu' il a pu encore augmenter les performances du légendaire programme AMSTERDAM, contre toutes attentes des experts.

Le programme MEPHISTO DALLAS a été amélioré dans les domaines suivants:

* ouvertures: le registre des ouvertures a été grandemment augmenté, et contient 4000 ouvertures avec 35.000 positionnements. Le programme reconnait des coups irréguliers ramenant à des théories (même en cas de changement de côtés)

* jeu central: Stratégie de jeu étendue avec positionnement des pions et mouvements pouvant aller jusqu' à attaques mineures au flanc de la dame.
Amélioration sensible des capacités combinatrices et de la force tactique. Nouveau, stratégies originales pour l' attaque du roi avec pièces sacrifiées. Un nouvel élement d'"agression" permet à MEPHISTO DALLAS de déterminer dès les premiers coups du jeu central le cours du jeu

* jeu final : Manoeuvre des pions améliorée

* échec éclair (blitz) : la difficulté et la force demandées dans ce domaine ont déjà posé des problèmes même aux maîtres.ce domaine ont déjà posé des problèmesmême aux maîtres.

Nous sommes fiers de pouvoir vous offrir ce qu' il y a de mieux aussi bien au niveau du hardware que du software . Nous sommes donc convaincus que votre partenaire électronique (et ingénieux) vous offrira de nombreuses heures de plaisir au jeu.

Votre équipe MEPHISTO
Hegener + Glaser AG, Munich.

Tables des matières

Chapîtres		page:
A.	Informations générales	4
A.1	Description de la machine	4
A.2	Les règles du jeu d'échec	
B.	Mise en service	4
B.1	Préparation du jeu	4
B.2	Début d' une partie	4
B.3	Jeu de coups	5
B.4	Coups illégaux	5
B.5	Coups alternatifs	5-6
C.	Pour communiquer avec l' ordinnateur	6
C.1	Avantage du nouveau système de dialogue	6
C.2	les 5 modes opératoires	6-7
C.3	Autres caractéristiques	7
D.	Sélection niveau de jeu (mode LEVEL)	8
D.1	Pour changer les niveaux de jeu	8
D.2	La signification des niveaux de jeu	8-9
E.	Jeu avec MEPHISTO (mode PLAY)	10
E.1	Phase d' attente	10
E.2	Phase d' analyse	10
E.3	Jeu de coups	10-11
	- coups normaux	
	- coups battants	
	- en passant	
	- le roque	
	- transformation d' un pion	
	- reprendre des coups	
F.	Pour entrer et changer des positions	11
F.1	Pour vérifier une position	11
	a.table des symboles des pièces	11-12
	b.retour au mode PLAY	12
F.2	Pour entrer une position	12
	a.pour vider l' échiquier	12
	b.pour entrer une position	13
	c.choix de couleur	14
F.3	Pour changer une position	14
	a.pour entrer des pièces supplémentaires	14-15
	b.pour retirer des pièces	15

tables des matières(suite)

G.	Mode MEMORY	15
G.1	Retour en arrière de coups	15-16
G.2	Pour rejouer une partie	16
G.3	Pour entrer une suite de coups	16
G.4	Mode Moniteur	17
H.	Mode INFORMATION	17
H.1	Display automatique information	17
H.2	Variante principale	18
H.3	Evaluation de la position	18
H.4	Attribution d' une partie	19
H.5	Avis de commentaires	19
H.6	Commentaires possibles	19-20
H.7	Profondeur de calcul, branche compteur de coups	20-21
I.	L' horloge-échec 4-temps	21
I.1	Temps de reflexion du coup en cours	21
I.2	Temps total de reflexion	21
K.	Fonctions spéciales	22
K.1	Jeu automatique	22
K.2	Professeur d' échec	23
	a.avertisseur de coup faible	23-24
	b.les limites de ce professeur	24
	c.pas d' aide du professeur	24-25
K.3	Résolution de problèmes d' échec	25
K.4	Pour retourner l' échiquier	26
K.5	Sélection du meilleur coup-élement de hasard	26
K.6	Bibliothèque d' ouvertures (théories des ouvertures)	26-27
K.7	Signal sonore	27
K.8	Revue des fonctions spéciales	28
L.	Erreurs de manipulation et correction de celles-ci	29
L.1	Erreurs de données	29-30
L.2	Correction des erreurs	30
	Liste des erreurs	
	Fonction Reset	
M.	Test automatique de MEPHISTO	30-31
N.	Caractéristiques techniques et accessoires	32
N.1	Caractéristiques techniques	32
N.2	Accessoires	32
O.	Sommaire des points les plus importants.	33

A.Informations générales

Nous vous prions de bien lire les instructions avant de commencer de jouer.Celà vous évitera bien des malentendus avec MEPHISTO, et vous permettra d' obtenir le maximum de votre appareil.

A.1 Description de l' appareil

Vous trouverez deux trous dans l' aramature en vois du MEPHISTO sur son côté gauche.Le 1er contient l' interrupteur, (vers le bas= en fonction , vers le haut= hors fonction) Le 2ème est pour placer la prise du transformateur (HGN 5004 B).
veuillez, svpl, n' employer que des des transformateurs d' origine, tout autre pourrait endommager à jamais votre coûteux appareil, et ses circuits electroniques.

A.2 les règles du jeu d' échec

Nous supposons que vous connaissez les règles de base du jeu d' échec. Si non, nous vous prions de vous mettre au courant ou de vous acheter un livre pour débutant, pour avoir toutes les informations necessaires.

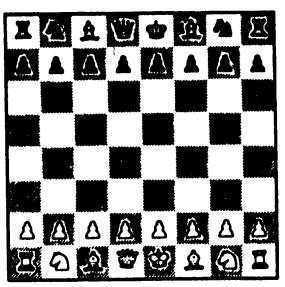
B. Pour jouer

B.1 préparation au jeu

Branchez l' extremité adéquate dans le trou situé en haut à gauche du MEPHISTO, et le transformateur dans une prise de courant. Assurez-vous que l' interrupteur du MEPHISTO est "OFF" (éteint) Vous n' allumerez certainement pas votre télé en la branchant en fonction dans la prise de courant.

Mettez vos pièces en place selon schéma.

Noir



Blanc

B.2 Début d' une partie

Allumez votre MEPHISTO

PLAY apparaitra au display, et un double bip sonore vous dira que MEPHISTO est maintenant prêt à jouer.

Si vous ne souhaitez pas changer de niveau de jeu (chap. D.1) MEPHISTO jouera de lui-même avec un temps moyen de reflexion de 10 secondes pour chaque coup. Ce niveau de jeu (LE 2) se met automatiquement en fonction dès que vous branchez votre appareil.

B.3 Pour jouer des coups

Nous voilà prêts à commencer.Pressez légèrement la pièce que vous souhaitez bouger sur sa place, et vous verrez les coordonnés LED s' illuminer. Dèes que vous placez la pièce sur sa case d' arrivée, les coordonnés LED de celle-ci s' illumineront, MEPHISTO accepte votre coup. Le display en même temps change: MEPHISTO passe de la phase d' attente (votre coup) à la phase d' analyse (son propre coup)Oublions le display un moment. Notez cependant une chose importante: pendant la période d' attente , le display est fixe, pendant la période d' analyse, le display clignote (un clignotement par seconde) Pour voir celà, jouez un coup non habituel (par ex: fou bla3).

Au moment où l' ordinnateur a trouvé un coup à jouer, vous entendrez un double bip sonore, et deux LED commenceront à clignoter, MEPHISTO vous indique quelle pièce , et le coup vous est simultanément montré au display (par ex.***G8F6*)**Ne soyez pas surpris si 3 points apparaissent entre les lettres, MEPHISTO veut vous dire quelque chose de plus. Quoi, celà est à voir dans les chap. H4 et H5.

Effectuez le coup que MEPHISTO vous montre de la même manière que le vôtre, si c' est correct , les LED s' éteignent.Si vous faites une erreur (mauvaise pièce ou coup) l' ordinnateur proteste avec un signal et * **Err*** au display et refusera ce coup (faux)

Note: si vous appuyez la pièce deux fois sur sa case par erreur, l' ordinnateur émettra un long son. Refaites le coup.

B.4 Coups illégaux

Pas moyen de tricher avec MEPHISTO et de jouer des coups non-admis.Un double bip vous dira que vous venez d' enfreindre les règles internationales du jeu d' échec.***Err1*** apparaitra également au display pour vous dire votre erreur: tout ce qu' il vous reste à faire est de reprendre votre coup et de rejouer un coup légal.***Err1*** disparaitra dès que vous jouerez un coup légal.

B.5 Coups alternatifs

Il peut parfois arriver que vous n' aimiez pas un coup que MEPHISTO est en train de jouer, ou qui a éte joué dans une partie précédente , ou vous le trouvez trop fort. Vous pouvez le changer facilement: faites d' abord le coup sur l' échiquier, mémorisez-le et " **>0**".Reprenez le coup et MEPHISTO en jouera un autre.

Un véritable expert en échecs électroniques peut se servir de celà pour répertorier toutes les variations possibles (avec évaluation de la position) dans une certaine position. Ceci est particulièrement intéressant pour l' analyse de diverses positions(voir chap. H.2 " Evaluation d' une position ")La même combinaison de touches"**CL**" et "**0**" peut s' utiliser également dans la bibliothèque d' ouverture (voir chap. K.6)pour l' exploration d' un ou de plusieurs coups alternatifs.Si MEPHISZTO ne trouve pas un jeu en mémoire dans sa bibliothèque, il analysera la position pour pouvoir jouer un coup.

C. Pour communiquer avec l' ordinnateur

C.1 Avantages du nouveau sytème de dialogue

Quand vous jouez aux échecs, il vous faut (et vous le devez) vous concentrer uniquement sur la partie. C'est pour cette raison que MEPHISTO **DALLAS** a été concu pour que vous puissiez jouer en toute paix, sans dérangement, sans avoir à effectuer des opérations sur l' ordinnateur (sauf bien sûr, bougez les pièces et régler le niveau de jeu).

Si toutefois, vous souhaitez en faire plus avec votre appareil, suivre sa procédure d' analyse, résoudre des problèmes d' échecs, vous pouvez le faire. Pour ceci, MEPHISTO met à votre disposition de manière trés simple, un nouveau système de dialogue avec les fonctions en 5 groupes logiques.

Pendant la partie, vous verrez qui doit jouer au display, si c' est MEPHISTO , le display clignote (phase d' analyse) si c' est vous, le display reste fixe (phase d' attente). Souvenez-vous en tout de suite.

C.2 Les 5 modes opératoires

Vous vous êtes déjà servi d' une des 5 fonctions (mode) sans le savoir, le mode **PLAY** (jouez), qui est le mode tout simple du déroulement du jeu normal. Le tableau suivant vous montre quels sont les modes à votre disposition et leur fonction ainsi que leur mise en service.

Mode	Signification	Touche	Page
1) PLAY	Jouer des coups partie normale	" **CL**" ou mise en marche interrupteur	4-5 +10-11
2) LEVEL	Sélection et vérification des niveaux de jeux . Sélection fonctions spéciales	" **LEV**"(*)	8-9 +22-28
3) POSITION	Entrée, vérification et changement de positions	"**POS**"(*)	11-15
4) MEMORY (mémoire)	Retour en arrière Parties rejouées	"**MEM**" (*)	15-17
5) INFORMATION	Utilisation proc. analyse, pendule , infos.	"**INFO**"	18-21

L' astérisque(*) signifie que ces modes ne peuevent être sélectionnés que pendant la phase d' attente.

C.3 Autres caractéristiques

Si vous avez à certains moments l' impression que MEPHISTO met trop de temps à jouer un coup , vous pouvez alors le forcer à jouer le meilleur jusque là trouvé, en appuyant sur la touche "**ENT**".De la même manière, si vous n'arrivez pas à trouver un coup lors de votre tour, vous pouvez demander à MEPHISTO de le faire pour vous .

Toutefois, si vous vous êtes servi de cette possibilité, n' oubliez pas de vous réappuyer sur la touche " **ENT**" pour dire à l' ordinnateur de continuer à jouer pour lui-même et non pour vous. Sinon, vous avez changé de côté, et vous pouvez donc bien sûr continuer de jouer pour l' autre côté.Si vous désirez jouer au début d' une partie avec noir, appuyez sur la touche " **ENT**" , et MEPHISTO jouera avec blanc.

La signification des autres touches est expliquée dans les chapîtres suivants, car leur utilisation concerne des fonctions spéciales.

D. Selection des niveaux de jeu (mode LEVEL)

D.1 Pour changer les niveaux.

Comme vous le savez , MEPHISTO est automatiquement réglé pour jouer au niveau 2 lorsqu' on le met en marche, avec 10 secondes de temps d' analyse pour jouer un coup. Vous savez depuis le chapître C.2 que vous pouvez changer le niveau de jeu avec la touche " **LEV**" et c' est presque tout ce qu' il vous faut savoir.
Si vous appuyez sur la touche " **LEV** " pendant la phase d' attente ***LE2*** apparaitra au display pour confirmer que l' ordinnateur est maintenant règlé au niveau de jeu 2(comme il l' est quant l' appareil se met en marche).Pour changer le niveau,appuyez sur la touche désirée (par ex:" **E5**") et vous verrez au display **"LE5"** Apuyez sur **"ENT"** pour confirmer le niveau de jeu. **"ENT"** est l' abbréviation de " enter " ce qui signifie entrer une information ou la confirmer.Une fois fait, le mot " **PLAY**" (jouez) apparaitra sur l' écran et vous pourrez commencer à jouer.

D.2 La signification des niveaux de jeu

Vous voulez bien entendu maintenant savoir ce que les chiffres que vous pouvez entrer dans l' ordinnateur avec ce mode veulent dire. Tout d' abord, il faut dire que les ordinnateurs rencontrent les mêmes problèmes que les humains.Plus vous avez du temps pour réfléchir, plus vous avez de chances pour trouver le bon coup à jouer. Ne pensez donc pas en règlant vcotre MEPHISTO à un niveau trés bas, qu' il vous jouera des merveilles, tout particulièrement si vous vous accordez plus de temps de réflexion qu' à lui.

Le tableau suivant est clair:

Level	Signification	Display	temps moyen/coup
0	débutants	***LE 0***	env. 3 sec.
1	parties éclairs	***LE 1***	env. 5 sec.
2	standard	***LE 2***	env.10 sec.
3	partie rapide 1	***LE 3***	env.30 sec.
4	partie rapide 2	***LE 4***	env. 1. mn.
5	partie rapide 3	***LE 5***	env. 2. mn
6	niveau tournoi	***LE 6***	40 coups /2hrs.
7	Temps prédeterminé	***LE 7***	selon règlage
8	Temps moyen/coup	***LE 8***	selon règlage
9	Jeu par correspondance	***LE 9***	infini joue coups quand appui sur" **ENT**" Sauf au début du jeu quant l' ordinnateur est en bibliot. ouvert.

Note: les temps indiqués par coups sont des temps moyens et peuvent parfois être plus longs dans des cas de positionnements trés compliqués.

Ne pensez pas que votre ordinnateur perd son temps à ne rien faire pendant que vous réflechissez à un bon coup à jouer. MEPHISTO ne se repose pas,mais réfléchit lui aussi pendant ce temps: celà s' appelle " cerveau permanent " chez les experts.

Revenons aux niveaux 7...9: Comme indiqué au tableau, vous pouvez au niveau 7 régler la limite du temps pour la totalité d' une partie, ce qui est idéal pour les parties éclairs. MEPHISTO voit le temps qui lui reste dans une partie et utilise 1/48ème du temps qui reste comme guide pour son prochain coup(il fait en quelque sorte un " count-down " jusqu' à 0)Mettre en place le temps de la partie se fait comme suit : (notre exemple est une partie éclair de 5 mn. , 2 mn pour l' ordinnateur et 3 mn pour le joueur)

Touche	Display	Signification
"LEV"	***LE 2***	entre dans le mode LEVEL
"G7"	***LE 7***	fixe niveau 7
"ENT"	***H –***	demande réglage des hrs.
"0" + "0"	***H 00***	entre zéro heure
"ENT"	***M –***	demande réglage des mn.
"0" + "B2"	***M 02***	entre 2 mn.
"ENT"	***S –***	demande réglage des sec.
"0" + "0"	***S 00***	entre zéro sec.
"ENT"	***PLAY***	prêt au jeu
"G7"	***LE 7***	fixe niveau 7
"ENT"	***H –***	demande réglage hrs/joueur
"0" + "0"	***H 00***	entre zéro heure
"ENT"	***M –***	demande réglage mn/ joueur
"0" + "C3"	***M 03***	entre 3 mn.
"ENT"	***S –***	demande reglage sec/ joueur
"0" + "0"	***S 00***	entre zéro sec.

Si vous vous décidez d' interrompre le jeu, et alors de continuer avec le même niveau, appuyez simplement sur CL et ENT et recommencer. MEPHISTO se souviendra de la dernière mise au point.

Si vous dépassez le temps accordé, "TIME" vous sera montré au display. Si vous voulez continuer, faites-le.L' ordinnateur vous indiquera simplement que vous avez perdu la partie en montrant continuellement "TIME".

Le règlage du temps au niveau 8 est réalisé de la même manière que dans cet exemple, sauf que les instructions pour le temps moyen donné pour effectuer un coup doivent être données à l' ordinnateur.Par ex. 40 coups en 2 hrs 30 mn donnent un temps moyen de réponse de 3 mn 45 sec. par coup.

Il ne reste qu' à expliquer le niveau échecs par correspondance , niveau 9. A ce niveau, MEPHISTO n' indiquera pas son couip tant que vous n' aurez pas appuyé sur la touche"**ENT**"Vous pouvez ainsi

occuper votre ordinnateur pendant des jours avec l' analyse d' une position compliquée. L' excpetion est au début du jeu quand l' ordinnateur joue des coups de la bibliothèque d' ouvertures et quand il répond immédiatement Après l' avoir quittée, l' ordinnateur analyse indéfiniment.

E Pour jouer aux éechecs avec MEPHISTO (mode PLAY)

E.1 Phase d' attente

Pendant la phase d' attente indiquée par le display fixe, c-a-d au début d' une partie ou quand c' est à votre tour de jouer, vous pouvez donner à MEPHISTO diverses instructions.Si cependant vous n' êtes pas sûr d' être dans cette phase d' attente ou si vous ne vous rappelez plus avoir ou non quitté une autre fonction (voir chap. respectifs) appuyez simplement sur **"CL"** et *** PLAY*** apparaitra sur le display pour vous demander de continuer la partie.

E.2 Phase d' analyse

Quand le display clignote(aussi appelé affichage successif) vous pouvez dire que MEPHISTO est dans sa phase d' analyse. Pendant cette phase, il vous est impossible de changer le niveau du jeu, de changer la position des pièces, ou d' effectuer un retour en arrière. Vous pouvez cependant entrer dans le mode INFORMATION (section H)Vous pouvez aussi mettre fin à cette phase à n' importe quel moment en appuyant sur la touche "ENT". Dans ce cas, le meilleur coup jusque là trouvé est alors joué ainsi montré sur le display. Mais si 3 points apparaissent entre les chiffres, MEPHISTO a un message pour vous (voir chp. H.4 et H.5)

E.3 Pour jouer des coups

Coups normaux: Pressez la pièce à bouger légèrement sur sa touche départ et repressez-la sur sa touche arrivée (par ex.:D2D4 appuyez sur D2 bougez votre pièce et réappuyez-la sur D4) Soyez sûr de n' avoir appuyez qu' une seule fois (un bip) appuyez deux fois signifiant que vous avez changé d' avis et que vous avez annulé votre coup(LED s' éteignent)

les prises:lorsqu' une pièce est prise , retirez-la d' abord et ensuite placez la pièce qui prend sur la touche correcte. Ceci est pour vos coups comme pour ceux de l' ordinnateur.

Les prises en-passant: les mêmes règles s' appliquent aux prises en passant qu' aux prises normales.

Le roque:lorsque vous jouez le roque, il est vital- et c' est le cas des règles officielles des échecs-de déplacer d' abord votre roi et ensuite votre tour.Sinon, MEPHISTO considère que vous ne déplacez que votre tour. Lorsque MEPHISTO roque , les LED de la tour clignote dès que vous aurez déplacé votre roi.

La promotion d' un pion: Si l' un de vos pions atteint le bord opposé de l' échiquier, vous avez le droit- bien connu,- de la changer en une pièce de votre choix(sauf roi).MEPHISTO vous informe qu' une promotion est possible en affichant *** Pr _***.Il ne vous reste qu' appuyer sur la touche de la pièce choisie: par ex: **"C3"** = cavalier, **"D4"** = fou, **"E5"** = tour, **"F6"** = dame) les traits du display étant alors remplacé par les symboles de la pièce choisie. Appuyez sur "ENT" pour confirmer.

A partir de ce moment, MEPHISTO sait que le pion n' est plus un pion,mais par ex. une dame.Si l' un des pions de MEPHISTO atteint le bord opposé, il y aura 3 points entre les chiffres du dernier coup joué par ex.:"A.2.A.1" (demande information)Appuyez sur INFO, puis sur A1, et puis**">0"**.La pièce désirée sera indiquée au display , par ex.:***Pr d*** signifie que MEPHISTO veut avoir une dame à la place de son pion.Changez la pièce et continuez votre jeu.

Le retour en arrière: vous pouvez effectuer un retour en arrière du nombre de coups que vous voulez dans la phase d' attente en jouant simplement à l' envers. Bien sûr , les pièces prises doivent alors être remises sur l' échiquierA utiliser seulement si vous avez les coups bien en mémoire ou si vous les avez notés.Une autre méthode est expliquée au chap. G.1.

F. Pour entrer et changer des positions (Mode POSITION)

F.1 Pour vérifier une position

Il est quelquefois nécessaire de vérifier une position sur l' échiquier ou il peut arriver par accident qu' une des pièces soit tombée. MEPHISTO vous aide à ne pas recommencer depuis le début: vous pouvez en effet vérifier à n' importe quel moment le positionnement sur votre échiquier pendant la phase d'attente, c-a-d quand c' est à vous de jouer. Appuyez sur la touche **"POS"** pour entrer dans le mode POSITION. L' ordinnateur affiche alors ***POS*** Appuyez encore sur la touche **"POS"**. A chaque fois que vous appuyez sur cette touche , le positionnement d' une pièce à chaque fois différente vous est montré à l' écran. Comme test, mettez les pièces en place comme pour le début d' une partie, et vérifiez. Le tableau suivant vous mointre quels symboles sont utilisés sur l' écran pour indiquer les pièces.

F.1.a Tables des symboles des pièces

= roi blanc	= roi noir
= dame blanche	= dame noire
= tour blanche	= tour noire
= fou blanc	= fou noir
= cavalier blanc	= cavalier noir
= pion blanc	= pion noir

Comme vous pouvez le voir par vous -mêmes, les pièces noires se distinguent des blanches par un signe - à gauche du symbole. Vous verrez aussi qu' après avoir vérifié la dernière pièce ***POS*** apparaitra à nouveau au display- toutes les vérifications ont été faites.

F.1.b Retour au mode PLAY

Après avoir terminé votre vérification de positionnement et après la réapparition de ***POS*** sur l' écran appuayez sur "CL" pour revenir au mode PLAY, pour continuer le jeu. Si une pièce manque ou est incorrectement placée, corrigez l' erreur***PLAY*** sur le display vous dira que MEPHISTO est à nouveau prêt à jouer .
Vous pouvez mettre fin à la procédure vérification de positionnement en appuyant 2 fois sur **"CL"**.***POS***s' affichera alors et ensuite***PLAY***.

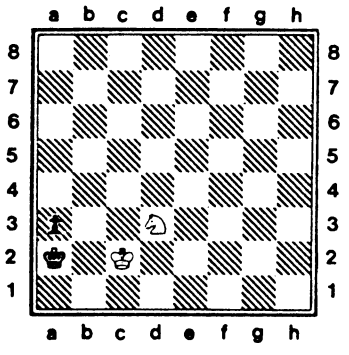
F.2 Pour entrer une position

F.2.a Vider l' échiquier

La position initiale (voir page 4) est automatiquement programmée dans le MEPHISTO au début d' une partie. Pour pouvoir entrer une position particulière, pour solutionner par exemple des problèmes d' échecs, il faut tout d' abord vider l' échiquier.Ce n' est pas tout de retirer toutes les pièces, comme vous pourrez le voir dans une vérification de positionnement par vous-mêmes.Il vous fait dire à la mémoire de votre ordinnateur que plus rien ne se trouve à la surface de l' échiquier. Appuyez sur la touche **"POS"** (***POS*** apparait alors à l' écran). Appuyez ensuite sur **"ENT"** et l' ordinnateur vous demandera si vous voulez vraiment faire celà en affichant ***CL ?***. Si vous avez changé d' avis, appuyez sur la touche **"CL"** et tout redeviendra comme avant.Par contre, si vous voulez entrer un positionnement bien spécifique, appuyez encore sur la touche **"ENT"** et tout sera vidé de la mémoire de MEPHISTO. Pour confirmer ce fait * * apparaitra sur l' écran avec le symbole du roi blanc, l' ordinnateur vous demandant le positionnement de celui-ci.

F.2.b Pour entrer une position

Les avantages du nouveau système de dialogue de MEPHISTO deviennent particulièrement flagrants lorsqu'on entre une position. Vous verrez par vous-mêmes combien celà peut être facile.Nous avons selectionné pour vous(plus ou moins dans le but de vous entraîner) un problème d' échecs d' Otto Dehler (diagramme)



Le symbole du roi blanc est toujours à l' écran(depuis le chap. précédent). Placez le roi blanc sur la touche C.2.

Mat en 3 coups.

Le display change et demande ***d*** * Comme il n' y a pas de dame blanche dans ce problème, appuayez sur **"ENT"** pour que MEPHISTO le sache.Tours et fous blancs ne sont pas désirés non plus appuayez alors simplement sur **"ENT"**. Un cavalier blanc est sur D3, mais le display montre encore ***S** *. Nous n' avons pas besoin de l' autre cavalier, appuyez alors sur **"ENT"**En utilisant la même touche, vous dites à MEPHISTO qu' il n' y a pas de pions blancs sur l' échiquier.

Ensuite, MEPHISTO commence à demander où en sont les pièces noires (ne pas oubliez le petit signe -) Maintenant que vous savez comment celà fonctionne, résumons: placez le roi noir sur A2, appuyez sur **"ENT"** ,(pas de dame noire)**"ENT"** (pas de tour noire)**"ENT"**(pas de fou noire)**"ENT"** (pas de cavalier noir)placez
un pion noir sur A3, appuyez sur **"ENT"** (pas d' autre pion noir).

Après avoir appuyé une dernière fois sur **"ENT"** , MEPHISTO vous demande de vérifier votre positionnement en affichant ***POS***.

Faites lui cette faveur et appuyez plusieurs fois sur cette touche pour voir si tout va bien.Vous pouvez aussi regarder sur l' échiquier les LED qui s' allument pour chaque pièce vérifiée.Lorsque vous êtes revenu à ***POS*** vous pouvez commencer à solutionner en appuyant sur **"CL"**.Appuyez LEV 5 fois(Pr—) puis sur ENT, puis CL (nr ?) puis "C3"et ensuite ENT. En affichant***PLAY*** MEPHISTO vous invite à donner le feu vert en appuyant **"ENT"**.

D' une facon générale, nous vous recommandons d' utiliser les fonctions spéciales prévues à cet effet (section K.3) pour résoudre les problèmes d' échecs.

F.2.c Choix de la couleur

Après l' entrée d' un positionnement, normalement blanc est au jeu.Pour changer celà, effectuez la succession d' instructions que voici après avoir entré le positionnement, c-a-d lorsque ***PLAY*** est à nouveau affiché.

"POS" "9"	mode position, aux noirs de jouer
"ENT"	confirmation de l' instruction donnée
"CL"	retour au mode PLAY. Aux noirs de jouer.

Si vous appuyez sur **"POS" " 0 " "ENT" "CL"**, celà aura pour résultat que les blancs commenceront de jouer.Dans les deux cas, MEPHISTO jouera en premier si vous appuyez encore une fois **"ENT"**.

F.3 Pour changer une position

F.3.a Pour entrer des pièces supplémentaires

Il se peut que vous souhaitiez parfois avoir quelques pièces de plus sur l' échiquier que votre adversaire électronique.La possibilité de les ajouter n' est pas seulement là pour renverser le cours des choses, mais aussi pour examiner des problèmes d' échecs, sans avoir des difficultés supplémentaires.

Revenons aux problèmes d' échecs du chapître précédent. Le fou noir serait-il en G5 , la situation serait toute autre.

Aussi mettons les pièces où nous souhaitons les avoir.Il nous faudra ensuite dire à MEPHISTO que quelque chose a changé.Il nous faudra retourner dans le mode POSITION.
(La position précédente est effacée de la mémoire, sinon mise en place comme suit):

"POS"	entre dans le mode POSITION
"9"	pièce noire
"D4"	fou
"G7, E5"	coordonnés de la touche G5
"ENT"	confirme l' entrée
"CL"	retour au mode PLAY

Vous pouvez si vous le voulez faire une vérification position avec **"POS"** entre les deux dernières étapes. Mais vous ne pourrez pas aller contre les règles du jeu d' échecs lorsque vous mettez des pièces sur l' échiquier.
MEPHISTO ne vous autorisera pas â avoir plus d' un roi de chaque couleur. Egalement interdit: placer des pions sur la 1ère et 8ème rangée ou avoir plus de 8 pions d' une même couleur. Essayez quand même:MEPHISTO protestera avec ***Err3*** et ***Err4*** (règles d' échecs!) à l' écran.Ce dernier affichage apparaitra également si vous essayez-sur le point d'être battu- de retirer votre roi de l' échiquier.Note: entrer une position où le roi est en échec, et c' est aux opposants de jouer, n' est pas permis.

F.3.b Pour retirer des pièces

Retirer une pièce de l' échiquier est fondamentalement la même chose que d' en rajouter une sur l' échiquier, sauf qu' on a alors une place vide sur l' échiquier.Compliqué? Souvenez-vous du problème d' Otto Dehler dans la chapître précédent. Nous avions ajouté un fou supplémentaire que nous voulons maintenant retirer, comme suit:

"POS"	entre dans le mode POSITION
"9"	pièce noire
"A1"	touche sans symbole=case vide (pas de pièce)
"G7","E5"	coordonnés de la touche G5
"ENT"	confirme l' entrée
"CL"	retour au mode PLAY

Si vous ne voulez pas nous croire, faites une vérification positionnement. Vous pouvez retirer toute pièce avec un espace(touche**"A1"="vide"**) comme décrit.

G. Mode Mémory (mémoire)

G.1 Retour en arrière de coups

La mémoire incorporée du MEPHISTO vous donne la possibilité de revenir en arrière sur des coups ou même des parties entières tant que vous n' avez pas commencé de nouvelle partie, éteint l' appareil, ou utilisé la fonction qui vide l' échiquier.Le mode MEMOIRE est mis en fonction en appuyant sur la touche **"MEM"** (pendant la phase d' attente) ***MEMO*** apparait alors au display. En utilisant la touche**"9"** vous pouvez aller en arrière de n' importe quel nombre de coups. La flèche sur la touche 9 sur la gauche indique que vous déroulez la partie vers le passé.les coups à effacer sont affichés à l' envers avec un point entre chaque caractère , par ex.: ***E.4.E.2***Il vous faut reprendre le coup à l' envers avant de continuer.

En même temps, deux LED clignotent pour vous dire comment reprendre des coups ou revenir en arrière .Si un LED continue de clignoter après que vous ayez effectué le coup, celà veut dire qu' une pièce saisie se trouvait à l' origine sur la touche concernée. MEPHISTO vous le montrera dans le display (par ex.s'il vous montre "d" , celà veut dire qu'une dame blanche se trouvait à cette place)Vous devez alors quitter le mode MEMORY avec **"CL"** et vérifier la position des pièces comme indiqué dans le chap. F.1.

Quant vous aurez achevé cette procédure et après être retourné dans le mode PLAY, vous pouvez utiliser à nouveau les touches**"MEM"** et **"9"** pour dérouler en arrière la partie ou la touche **"ENT"** pour sauter carrèment au début de cette partie.

MEPHISTO sait bien sûr que vous ne pouvez pas retourner au-delà de la partie et vous le rappelera en affichant ***STA*** dès qu'il arrivera au début de la partie.

Vous pouvez bien sûr interrompre la procédure de retour en arrière en appuyant sur la touche **"CL"**. Vous pouvez alors jouer votre prochain coup ou permettre à MEPHISTO de le faire, en appuyant sur la touche **"ENT"**.

De cette manière, vous pouvez continuer une partie que vous venez juste de jouer, avec un coup différent à partir d' un positionnement bien précis, par ex. si vous avez fait une grossière erreur, et avez découvert les conséquences de celle-ci quelques coups après.

G.2 Pour rejouer une partie

Vous pouvez, bien entendu, jouer les coups vers l' avant lorsque vous êtes dans le mode MEMOIRE, la touche avec la flèche pointée vers la droite (">0") est là dans ce but : vous ne pouvez bien sûr continuer une partie que jusque là où elle en était.Note:il faut vous jouer de l' avant ou reprendre le coup avant que le prochain coup ne soit joué.

Pour vous signaler que vous êtes arrivé en bout, l' ordinnateur ne vous montrera pas d' autres coups. Appuyez sur ">0" , et l' ordinnateur vous montrera "end" pour vous le confirmer. Pour rejouer vous pouvez retourner au mode PLAY quand vous voulez en appuyant sur **"CL"** même si vous n' êtes pas arrivé en bout.

G.3 Pour entrer une suite de coups

Vous pouvez utiliser le mode MEMOIRE pour d' autres buts au début ou pendant une partie.Vous pouvez entrer une suite de coups d' ouverture en faisant simplement le jeu pour blanc et ensuite noir sur l' échiquier. N' oubliez pas ensuite d' appuyer sur la touche **"MEM"**.

Quand vous aurez alors atteint une position à partir de laquelle vous aimeriez jouer , appuyez simplement sur la touche **"CL"** pour retourner dans le mode PLAY.

Le mode MEMOIRE est aussi excellent pour l' analyse des parties.Vous pouvez numéroter les coups en arrière ou en avant , même avec jeu manuel. Vous pouvez aussi retourner à n' importe quel moment à la position originale.

G.4 Mode moniteur

Il est possible de vous servir de votre MEPHISTO comme abritre absolument neutre dans une partie entre 2 joueurs, cependant qu' il enregistre en même temps. Pour ce faire , entrez dans le mode MEMOIRE avec la touche **"MEM"** et jouez.Chaque coup effectué après celà est enregistré par les LED de chaque touche et par le display avant que ***MEMO*** ne réaparraisse au display.Les coups illégaux seront bien entendu refusés par votre arbitre, avec l' indication ***Err1*** et le dernier coup joué doit être repris, l' affichage disparaissant du display avec appui sur la touche **"CL"**.

En vous servant des touches pointées vers la gauche ou la droite **"9"** et **"0"**, vous pouvez appeler les coups vers l' arrière ou vers l' avant comme vous le désirez.Si votre partenaire perd l' interêt au jeu, MEPHISTO ne sera que trop heureux de le remplacer, avec **"CL"** et **"ENT"**.

H. Mode INFORMATION

Au contraire des autres modes, vous pouvez vous servir de celui-ci quand vous le voulez. Quelquefois, cependant, vous le verrez plus tard, il vous faudra appuyer sur la touche **INFO**.

Le MEPHISTO MONDIAL 68000XL**(DALLAS)** montre l' horloge-échec automatiquement.

H.1 Display automatique d' informations

Si vous voulez que l' ordinnateur vous montre des informations variables automatiquement, faites la chose suivante:appuyez 2 fois LEV (*AI—* affiché). Puis ENT (les traits disparaissent) puis CL (PLAY réapparait).Les informations montrées par l' ordinnateur en systéme rotatif sont les suivantes:

1) Temps du coup en cours
2) Premier coup de la variante principale
3) Deuxième coup de la variante principale
4) Troisième coup de la variante principale
5) Evaluation du positionnement pour le coup sélectionné
6) ainsi que 1) (Temps du coup en cours) etc...

Ces informations sont affichées les unes après les autres pour une sec. pendant que MEPHISTO analyse son prochain coup.Il peut aussi arriver que l' ordinnateur affiche seulement 4 traits **(*—*)**pedant les trois premières phases, signifiant que MEPHISTO n' a ni trouvé le coup, ni le contre-coup.

Donnez alors à l' ordinnateur un peu plus de temps, il trouvera rapidement quelque chose.Dans les chap.suivants,nous expliquerons ce que les importantes informations pedant ces 5 cycles veulent vraiment dire. Nous vous montrerons également comment obtenir certaines informations sur le display.

H.2 Variante principale

Si vous appuyez sur la touche **"INFO"**pendant la phase d' analyse de MEPHISTO, il vous montrera le coup qu' il jouerait si vous arretiez cette analyse et si vous le forciez à jouer.Ce coup est aussi appelé " le 1er coup de la variante principale".

Appuyez sur la touche**"0"** après que MEPHISTO vous ait révélé ce coup.Vous verrez alors le coup que MEPHISTO pense que vous devriez jouer après son propre coup.Ce coup est appelé logiquement " le 2ème coup de la variante principale."Appuyez encore une fois sur **"INFO"** et vous verrez le "3ème coup de la variante principale", signifiant que MEPHISTO répond à votre 2ème coup.Et vous pouvez continuer ainsi si MEPHISTO dispose du temps necessaire pour calculer (niveau de jeu assez élevé) mais pour un maximum de 8 coups.Comme déjà indiqué plus haut, l' ordinnateur ne révelera pas toujours son coup s' il vient seulement d' entrer dans la phase d' analyse.

Vous pouvez bien entendu retourner en arrière dans la variante principale avec l' aide de la touche **"9"**. Appuyez ensuite sur **"CL"** vous retournerez à la rotation du display quand vous le voulez.

Sans considératioon du mode d' affichage que vous sélectionnez, MEPHISTO lui continue son analyse, et fait savoir qu' il a trouvé son prochain coup avec un "bip".Ce coup est affiché et montré sur l' échiquier. Lorsque vous retournez dans la phase d' analyse, après avoir par ex. effectué votre coup, la totation du display est réétablie.Il est aussi possible de voir la variante principale (suite de coups prévus par MEPHISTO) sur le display pendant la phase d' attente en appuyant sur la touche **"INFO"** et la touche **"0"** . Vous pouvez alors jouer le coup proposé ou jouer un tout autre coup, et ignorer le display dans les deux cas.

H.3 Evaluation de positionnement

L' évaluation d' un positionnement sur l' échiquier est bonne et intéressante en utilisant les capacités d' analyse de MEPHISTO. Pour celà, appuyez sur les touches **"INFO"** et **"A1"**
sans vous soucier de la phase dans laquelle vous vous trouvez.Vous demandez donc à MEPHISTO d' évaluer le positionnement sur l' échiquier. Apparaitra alors un chiffre sur le display évaluant le positionnement présent de l' ordinnateur , bonne ou mauvaise, et dans quelle proportion.Cette évaluation est généralement faite en unité-pion. Un signe (-) signifie un désavantage , pas de signe signifie que l' ordinnateur voit un avantage. Si par ex.,après avoir appuyé sur les touches **"INFO"** et **"A1"**le nombre ***-1,50*** est affiché, alors MEPHISTO est en désavantage de 1,50 pions.
D' autres possibilitées d' affichage à cet égard, en dehors d' une évaluation du positionnement à afficher par l' ordinnateur,sont examinées au chap. H.6.

H.4 Attribution d' une partie

Si MEPHISTO affiche le nombre ***-9.99***pendant une évaluation de positionnement, vous pouvez porter la partie à votre crédit, l' ordinnateur admettant son échec.Certains joueurs enthousiastes estiment que les évaluations supérieures à ***-8.00*** constituent une défaite pour l' appareil, un ordinnateur ne pouvant plus se défendre s' il se trouve dans cette situation.Quoiqu'il en soit,l'adversaire devrait pouvoir gagner la partie(à moins de faire une grossière erreur), car la position de l' appareil est vraiment sans espoir dans un tel positionnement.Si le nombre ***9.99*** est affiché, il vous faudra alors admettre la supériorité de l' ordinnateur et abandonner. Un examen objectif de l' échiquier vous conduira à cette conclusion.

H.5 Avis de commentaires

Nous avons déjà briévement mentionné dans ce mode d' emploi que, dans certaines situations, MEPHISTO insistera pour vous dire quelque chose MEPHISTO vous indiquera convenablement, en placant 3 points entre les caractères sur le display (par ex. ***H.1.H.3***) Dans ce cas, appuyez immédiatement sur les touches "**INFO**" et "**A1**", pour l' évaluation du positionnement.

Si l' évaluation n' est pas absolument nécessaire (échec et mat, ou nul) MEPHISTO renoncera à l' évaluation du positionnement et indiquera directement la fin de la partie (voir chap. H 6)Vous pouvez demander des commentaires supplémentaires en appuyant sur la touche "**0**" après l' évaluation , la signification des commentaires qui peuvent alors apparaitre est expliquée dans le prochain chapitre.Il est possible que plus d' un commentaire puisse apparaitre en même temps (par ex. échec au roi et promotion d' un pion).

Après avoir vérifié les commentaires de MEPHISTO , vous pouvez, soit continuer à jouer, soit éffacer le message de MEPHISTO avec la touche "**CL**" vous faisant revenir alors au mode PLAY.

H.6 Commentaires possibles

Display	Signification
SCH	échec au roi
MAT	échec et mat
PATT	pat
RE50	nul à cause de la règle des 50 coups
RE 3	nul, 3ème répétition de la position
*** M 2***	annonce mat en deux coups
Pr d	promotion en dame
***EP ***	prise en passant
-9.99	MEPHISTO abandonne
THEO	MEPHISTO se trouve encore dans sa bibliothèque d' ouvertures(ce commentaire peut être demandé comme expliqué, mais n' est pas montré automatiquement.)

Aucun commentaire n' apparaitra si, en particulier à un faible niveau de jeu,des coups extrêmement rapides sont joués. 4 traits sur le display indiquent que MEPHISTO était trés pressé de jouer son coup, et n' avait pas assez de temps pour faire des commentaires.

H.7 Profondeur de calcul, branche, compteur de coups

Il est possible , non seulement de contrôler quel coup MEPHISTO est en train d' analyser , mais aussi jusqu' à quelle profondeur il a poussé son analyse de la partie.La connaissance de ce renseignement est possible en utilisant la touche **"INFO"** . Si vous appuyez sur la touche **"C3"** après celà, vous pourrez alors examiner les paramètres d' analyse de votre ordinnateur, signifiant voir la profondeur de calcul utilisée par MEPHISTO , combien de variantes examinées, et combien de coups ont été joués jusque là dans la partie.

Nous allons maintenant voir comment MEPHISTO trouve les coups qu' il joue. Contrairemnent à la majorité des autres ordinnateurs, MEPHISTO n' analyse pas toutes les positions possibles. Avec la méthode appelée " Force-brute" , un ordinnateur analyse tout, y compris les coups qui n' ont aucun sens,inéfficacs, et menants à une considérable perte de temps.

La stratégie de MEPHISTO, stratégie A/B, fonctionne d' une manière différente. Pour les 1ers coups , chaque suite est analysée, mais ensuite l' ordinnateur n' analysera plus en profondeur que les coups les plus prometteurs, c' est la raison pour laquelle nous avons donné à MEPHISTO cette caractéristique d' évaluation du positionnement, pour distinguer le " bon " du "mauvais"et atteindre plus rapidement son objectif.

La 1ère information affichée après **"INFO"** et **"A3"** vous donne la profondeur minimum de l' analyse, révélant combien profondément MEPHISTO a analysé à l' avance., après utilisation de la " force-brute"***M 02*** signifie par ex. que toutes les positions possibles à une profondeur de 2 demi-coups ont été analysées. En utilisant la touche **"0"** vous penetrez plus avant dans les secrets du programme **DALLAS**.Ce qui apparait alors au display, est le nombre de branches déjà explorées. Ce nombre avec le préfixe ***A*** révèle le nombre de coups en train d' être analysés pendant la phase d' analyse à partir des coups possibles qui figurent sur la liste de MEPHISTO. Pendant la phase d' attente, le nombre de la branche du dernier coup analysé est affiché.

Celà semble compliqué, aussi nous allons l' expliquer d' une autre manière. MEPHISTO trie les coups disponibles en utilisant son système d' évaluation intelligent du positionnement. Après celà , il peut établir une liste de coups. Notez que le coup avec la branche 01 n' est pas automatiquement le coup joué.Au fur et à mesure que le temps s' écoule , votre ordinnateur sélectionnera des coups qui se trouvent plus avant dans la liste.

Vous pouvez observer celà facilement en passant- comme il vient d' être expliqué- de l' affichage du premier de la variante principale à l' affichage du nombre de la branche. Plus le Nr de la branche affichée est haut, moins la valeur que MEPHISTO a donné à ce coup est haute- à ce moment-là.
Des numéros de branche trés élevés
(par ex. 38 alors qu' ils existent 43 coups possibles) indique probablement le sacrifice d' une pièce. Ainsi MEPHISTO prouve qu' il peut changer d' avis sur le coup à jouer s' il découvre des coups meilleurs.

En appuyant sur la touche **">0"** , MEPHISTO vous montrera le coup choisi et en réappuyant encore une fois sur cette touche, MEPHISTO vous montrera la profondeur de son analyse sélective.Ceci montre la profondeur en demi-coups que MEPHISTO a atteint dans une partie avec sa stratégie sélective. Par ex., si MEPHISTO affiche ***S 19*** celà signifie qu' il a analysé à 19 demi-coups de profondeur, analysant beaucoup plus profondèment que ses adversaires humains.Si vous n'avze pas eu encore assez d' informations, appuyez encore une fois sur la touche " **0"** pour avoir le nombre de coups effectués dans la partie, cette information sera accompagnée du préfixe ***nr*** à côté du nombre afin d' éviter les confusions avec les informations précédentes,
(par ex. Nr 4= 4ème coup) N' oubliez pas qu'un coup se compose de 2 demi-coups, un pour blanc, un pour noir.

Tout ce qui a été décrit ici se trouve dans le mode INFORMATION: l' affichage clignotant pendant la phase d' analyse et restant fixe pendant la phase d' attente. Vous pouvez jouer votre coup, ou revenir au mode PLAY avec l' aide de la touche **"CL"**.

I. L' horloge -échec 4 temps

I.1 Temps de réflexion du coup en cours

Vous pouvez utiliser votre MEPHISTO comme horloge-échec à n' importe quel moment du jeu, en utilisant succéssivement les touches **"INFO"** et **"B2"** vous pouvez demander à l^ordinnateur combien de temps il lui a fallu pour son dernier coup (ou qu' il est encore en train d' utiliser).Si vous appuyez sur " **0"**
vous verrez le temps que vous avez mis pour votre dernier coup, (ou le temps que vous mettez maintenant à jouer votre coup)

I.2 Temps total de réflexion

En appuyant sur la touche " **0"** s' affichera **"*SUM*** au display, donnant l' instruction à l' appareil de montrer le temps total de réflexion.Le temps total de MEPHISTO est d'abord affiché (1x " 0")et ensuite (également en heures et minutes) le votre (2x" 0")Vous pouvez feuilleter en arrière avec **"9"**.Pendont la phase d' analyse le temps affiché clignote , pendant la phase d' attente, il reste fixe.La touche **"CL"** vous ramène au mode PLAY, ou vous pouvez jouer un coup (ou quand MEPHISTO joue un coup,) l' horloge disparaissant automatiquement et l' ordinnateur retournant dans le mode PLAY.

K.3 Fonctions spéciales

Votre MEPHISTO dispose de nombreuses fonctions spéciales supplémentaires que l' on peut atteindre par le mode LEVEL, comme déjà indiqué. Mais MEPHISTO doit être dans la phase d' attente pour avoir accès à ces fonctions. Il n' est pas nécessaire que ces fonctions spéciales soient enregistrées en début de partie, il est possible de les mettre en route pendant une partie ou après l' entrée d' une position.
Certaines fonctions spéciales sont automatiquement mises en fonctions, d' autres non quand l' appareil est mis en marche. Vous pouvez par la suite changer ces données de base, comme vous le verrez.

K.1 Jeu automatique

Vous pouvez laisser MEPHISTO jouer contre lui-même automatiquement, sans avoir à effectuer les coups, pour l' ordinnateur .Vous pouvez aussi laisser les pièces de côté. MEPHISTO jouera alors un jeu contre lui-même sans que vous ayez besoin de bouger un doigt.

Cette fonction automatique est utile pour les analyses de positionnements compliqués, par ex. les positionnements de partie ajournée.Il faut pourtant être clair qu' il faudra pour ces analyses beaucoup de temps.

Après vous avoir mis en appetit, pour utiliser ces fonctions pour votre propre service, voilà comment il faut faire.

Pour entrer dans ce mode automatique, vous devez être dans la phase d' attente du mode PLAY, et au niveau de jeu désiré (voir chap. D.1) Ce qui suit est alors le dialogue entre vous et l' ordinnateur.

Touche	Signification	Display
"LEV"	mode LEVEL	ex:***LE 2***
"LEV"	partie automatique	***AI—*** (éteint)
"LEV"	jeu automatique (éteint)	***AU—***
"ENT"	mise en service jeu auto.	***AU ***
"CL"	début jeu automatique	mode display rotatif.

Les modes INFORMMATION et MEMORY demeurent disponibles pour vous pendant une partie automatique. Vous pouvez ainsi vérifier quand vous le voulez ce que votre ordinnateur est en train d' analyser, combien de temps il lui a fallu, et vous pouvez rejouer ses coups.

Vous pouvez quitter ce mode automatique avec **"ENT"** quand vous le voulez pendant la phase d' analyse avant qu' un coup ne soit joué. MEPHISTO jouera alors le meilleur coup trouvé, et vous laissera l' autre camp pour jouer à votre tour.
Vous pouvez alors continuer à jouer normalement avec les autres fonctions (sélection du niveau de jeu, retour en arrière etc..) à votre disposition.

K.2 Professeur d' échecs

Cette caractéristique , à l' origine, n' était là que pour les débutants. MEPHISTO a été concu , non pour exploiter les fautes grossières de son adversaire, mais pour indiquer la faute au débutant.Laissez lui assez de temps dans ce mode, pour calculer ses propres coups et jetter un coup d' oeil sur les votres.
Il faut cependant être au moins au LEVEL 2 pour cette fonction: voici comment vous en servir:

Touche	Signification	Display
"LEV"	Mode LEVEL	ex.***LE 2***
"LEV"	Information automatique	***AI—***
"LEV"	Fonction automatique (éteint)	***AU—***
"LEV"	Prof d'échec (éteint)	***LE—***
"ENT"	Activer ce prof.	***LE ***
"CL"	Mode PLAY	***PLAY***

Note: combiner la fonction professeur d'échecs et le jeu automatique n' est pas possible. Celà serait un non-sens. Pourquoi MEPHISTO devrait-il se dire qu' il va jouer des coups faibles ?

K.2.a Avertisseur de coup faible

Si pendant une partie où le mode professeur d' échecs est en marche, MEPHISTO considère votre coup comme un peu irréfléchi, alors il fera comme suit, 1) deux bips sonores , 2) 4 points d' interrogation au display (***????***) pour vous avertir de ce coup faible.

MEPHISTO termine alors sa procédure d' analyse et vous donne une opportunité de reconsidérer votre coup, attendant patiemment votre décision.

Voici un tableau avec questions- et réponses, MEPHISTO essayant de vous expliquer pourquoi votre coup n' ětait pas ce qu' il y avait de mieux.

Touche	Signification	Display
"INFO"	montre le coup punitif de votre coup.	contre-coup
" 0"	si en mémoire, une ligne entière de coups peut être affichée si votre jeu faible était maintenu	suite de coups variante principale

"A1"	affiche dommage résultant de votre coup en terme évaluation position(chap.H.2)	ex. ***3.34***
"G7"	Si assez de temps pour MEPHISTO il vous montre un meilleur coup	Suggestion d' un meilleur coup
" 0"	par retour en arrière, vous pouvez voir comment la partie aurait pu continuer après coup suggéré.	suite de coups variante princ.
"CL"	Efface votre coup faible et montre comment faire (LED clignote) Vous pouvez alors (espérons-le) jouer un meilleur coup.	***—*
"ENT"	Si vous persistez à jouer le coup faible,appuyez **ENT** au lieu **"CL"** L' ordinnateur continue à partir de son coup gagnant,l' horloge de là où MEPHISTO a interrompu ses calculs.	rotation du display

K.2.b Les limites du professeur d' échecs

Généralement, le professeur ne peut avertir son élève que des erreurs graves(par ex. prise d' une pièce, menace de mat,)lorsque l' évaluation du positionnement tombe de 1.00 ou plus.MEPHISTO doit aussi avoir terminé une phase d' analyse courte, il est possible que la suggestion d' un meilleur coup ne puisse être faite.Malgré celà, le débutant arrivera rapidement à apprécier l' aide ainsi apportée, même si celui-ci ne peut analyser tous les détails stratégiques possibles.

K.2.c Pour mettre fin au mode professeur d' échecs

Si vous en avez assez de recevoir des instructions de MEPHISTO, vous pouvez mettre fin à ces fonctions pendant la phase d' attente. Voici comment faire:

Touche	Signification	Display
"LEV"	mode LEVEL	par ex.***LE 2***
"LEV"	mode automatique (éteint)	***AI—***
"LEV"	fonction automatique (éteinte)	***AU—***
"LEV"	Professeur d'échecs (fonction)	***LE ***
"ENT"	mise hors fonction prof.	***LE—***
"CL"	Mode PLAY	***PLAY***

Continuez alors à jouer " de vos propres ailes"Vous avez remarquer qu' en utilisant la touche **"LEV"** vous pouvez faire défiler les fonctions spéciales et choisir l' une d' entre elles (ou l' éliminer avec la touche **"ENT"**) Si 2 traits apparaissent à côté du symbole de la fonction ,alors la fonction est coupée.Si non, la fonction est en service.

Utiliser alors la touche **"CL"** pour revenir de la fonction spéciale au mode PLAY. Essayez de vous souvenir de celà pour les chapîtres suivants.

K.3 Résolution des problèmes d' échecs

Cette fonction spéciale est concue pour solutionner les problèmes d' échecs, MEPHISTO recherchant le solution la plus rapide pour ce faire. Normalement, des mats en un coup aux mats en 6 coups, les solutions sont trouvées sans grande difficulté.Les problèmes les plus longs(mat en 7 coups à mat en 10 coups)
peuvent également être trouvés mais dans la pratique ne le sont pas souvent , manque de capacité de la mémoire, ou impatience de votre part(quand MEPHISTO a besoin de plusieurs jours pour analyser la position).

Comme règle de base, vous devez entrer la position sur l' échiquier (voir chap.F.2) avant de règler le niveau problème.Ensuite continuez comme ceci:appuyez sur la touche **"LEV"** jusqu' à ce que le display affiche ***PR—*** la fonction spéciale " niveau problème " étant alors disponible.Confirmez en appuyant sur la touche **"ENT"** ***PR*** est alors affiché sans les traits. Ensuite retournez au mode PLAY à l' aide de la touche **"CL"**. Ensuite vous devez dire à l' ordinnateur le nombre de coups dans l' échec et mat doit être trouvée ***nr ?*** par exemple en fixant le niveau de 1 à 12 exemple: **"D4","ENT"** pour mat en 4 coups.

Vous pouvez vous servir du mode INFORMATION quand vous le voulez pendant le mode problème pour voir la variante principale, toutefois la fonction d' évaluation du positioinnement est hors service dans ce mode. Lorsque l' ordinnateur a trouvé une soluition, il l' indique par un commentaire par ex. ***M4***

Le programme **DALLAS** vous offre une nouvelle possibilité, celle de rechercher des solutions alternatives. Un problème d' échec ne doit normalement avoir qu' une seule solution, sinon c' est considéré comme sans interêt. Cette fonction est trrées intéressante pour les " coupeurs de cheveux en quatre" qui veulent savoir s' il n' existe pas une autre solution.

Pourquoi ne pas l' essayer? Faites résoudre à MEPHISTO le problème de mat du chap. F.2.b. Après trés peu de temps , la réponse 1.Cb4+ avec l' annonce du mat ***M3*** est affichée. Ensuite appuyez sur la touche **"CL"** et sur la touche " **0**" la machine fait entendre des bips sonores, et PLAY apparait sur l' écran, signifiant qu' il n' y a pas de 2ème solution.Sinon l' ordinnateur aurait montré cette solution.
Si l' ordinnateur trouve une autre solution,(avec un autre problème, bien sûr,) alors vous pouvez jouer le 1er coup,, puis appuyez sur "CL" et ">0", jouez le 1er coup de la solution vers l' antérieur, ce qui provoquera l' ordinnateur à rechercher toutes les alternatives automatiquement (à vérifier sur l' horloge). Vous pouvez continuer ainsi jusqu' à avoir toutes les alternatives.

K.4 Tourner l' échiquier

Il peut arriver que vous ayez envie de jouer avec les noirs contre MEPHISTO, mais souhaiteriez également avoir les pièces noires, l'écran et le clavier devant vous. Avec cette fonction spéciale, vous pouvez tourner l' échiquier de 180 degrés, et jouer avec les noirs " depuis la base jusqu' au sommet ".Les marquages de l' échiquier ne sont bien sûr plus valables, c-a-d la case H8 par ex. se trouve en bas à gauche(mais MEPHISTO en tient automatiquement compte dans son affichage).
Pour mettre en fonction ce mode: appuyez sur la touche **"LEV"** jusqu' à ce que l' écran affiche **"bd—"** signifiant " board function available (Off). Mettez cette fonction en marche en appuyant sur **"ENT"** et retournez dans le mode PLAY avec **"CL"**. Changez naturellement les pièces de position sur l' échiquier: noirs en bas, blancs en haut. Cette fonction peut être combinée avec d' autres fonctions spéciales.

K.5 Selection des coups au hasard (meilleur coup)

Normalement MEPHISTO joue toujours son meilleur coup, avec un certain degré de certitude si on lui donne le temps de reflexion necessaire, il jouera toujours le même coup dans une position donnée.Une sélection de coups au hasard est disponible pour ceux qui trouvent que le mode normal est monotone.MEPHISTO selectionnera alors au hasard un autre coup dans sa liste de coups à jouer avec une évaluation semblable ou trés proche.Celà signifie bien sûr que l' ordinnateur ne jouera pas toujours aussi bien. Cette sélection est mise en fonction de la manière suivante:appuyez sur la touche **"LEV"** jusqu'à ce que la fonction " meilleur coup " apparaisse sur l' écran **(*bE *)**. Cette fonction est alors mise en marche en appuyant sur la touche**"ENT"**.Ne vous laissez pas déranger par la méthode inhabituelle de mise en fonction. Cette fonction peut bien entendu être combinée avec d' autres : par ex: tourner l' échiquier avec le professeur, et le son etc..

K.6 Bibliothèque d' ouverture (théories des ouvertures)
Ligne d' ouverture programmable.

MEPHISTO dispose d' une importante bibliothèque d' ouvertures avec environ 4,000 variantes ou 35,000 positions dans le module **DALLAS**. C'est ici que MEPHISTO puise tout son savoir au débiut d' une partie , car il n' invente pas ses coups, mais consulte une sorte de catalogue pour voir s' il n' y a pas coups standard dans la théorie correspondante à la position.Vous pouvez bien sûr empêcher MEPHISTO d' avoir accès à cette bibliothèque , et laisser MEPHISTO jouer son premier coup sans aide.Vous désactivez cette fonction en appuyant sur **"LEV"** et après que soit apparu sur l' écran ***TH—*** . Si les traits ne sont pas là, la bibliothèque est en fonction. Vous pouvez combiner cette fonction avec d' autres. Notez toutefois qu' il n' est intéressant de couper la bibliothèque d' ouverture qu' au début de la partie.

En plus de celà, MEPHISTO **DALLAS** permet de préselectionner certaines lignes d' ouverture ou même de stocker vos propres variantes en mémoire.Ceci est possible tant que l' appareil est alumé. Voici comment faire:

Touche	Signification	Display
"MEM"	MEMORY mis en fonction	***MEMO***
	Effectuez un coup pour le blancs sur l' échiquier	***MEMO***
	Effectuez un coup pour les noirs sur l' échiquier	***MEMO***
	Ainsi de suite jusqu'à la fin de la variante.	***MEMO***
"POS","MEM" et **"POS"**	Enregistre la variante	***STA***
"CL"	Retour au mode PLAY	***PLAY***

Vous pouvez ainsi entrer plusieurs lignes d' ouvertures de votre choix. Environ 200 coups peuvent être stockés. Les coups non-souhaités peuvent être retirés au moyen de la touche " **9**"
Il est possible d' entrer des coups avec l' aide du clavier et non de l' échiquier.
Si , quand maintenant vous jouez, les coups de blanc sont les mêmes que ceux qui sont stockés, alors l' ordinnateur jouera les coups stockés pour noirs, jusqu' à ce blanc joue un coup qui ne soit pas stocké.Si donc un de vos amis, voulant jouer la défense francaise et battre votre ordinnateur,et si vous connaisez un excellent coup (trés inhabituel) vous pouvez programmer votre MEPHISTO pour la victoire.L' autre grand avantage est a) vous pouvez vous servir de cette possibilité pour essayer des ouvertures particulières,b) essayer la pratique des ouvertures jusqu'à ce que vous les connaissiez à fond.
Pour revenir au mode PLAY, servez-vous de la touche **"CL"**. MEPHISTO affichera alors ***PLAY*** indiquant qu' il est prêt à jouer, et qu' il attend vos instructions. MEPHISTO jouera maintenant les coups que vous avez programmés et non ceux de sa bibliothèque. Mais des transitions dans sa propre bibliothèque d' ouvertures sont bien sûr possible à n' importe quel moment.

K.7 Signal sonore

Dans certaines situations, par ex.: quand un coup a été trouvé, quand des erreurs sont commises, ou quand vous utilisez la fonction professeur d' échec, MEPHISTO attirera votre attention avec un bip sonore. Ceci peut être interrompu si vous voulez jouer en silence. Encore une fois la touche **"LEV"**jusqu' à ce que vous ayez sur le display ***TO ***, supprimez cette fonction en appuyant sur **"ENT"**.Cette fonction peut bien sûr être combinée avec d' autres. En appuyant sur la touche **"CL"** vous revenez au mode PLAY.

K.8 Revue des fonctions spéciales

Nous souhaitons vous expliquer une dernière fois la manière dont vous pouvez mettre en fonction ou au contraire supprimer les fonctions spéciales. Souvenez-vous, c' est important, MEPHISTO doit être dans la phase d' attente.
N' oubliez pas non plus, que nous , les fabricants, avons programmé ces fonctions pour concorder à un certain concept quand l' appareil est en fonction.
Le tableau suivant montre toutes les fonctions spéciales. Une fois qu' une fonction a été sélectionnée on peut également la supprimer avec la touche **"ENT"**.Rappelez-vous qu' ensuite vous pouvez passer au mode PLAY avec la touche **"CL"**
Quand vous aurez compris celà, vous aurez saisi le concept des fonctions spéciales.

Note:une fois que vous avez passé en revue toutes les fonctions spéciales, vous pouvez retourner au mode PLAY en appuyant sur la touche**"LEV"**.

Touche	Signification	Display
Mode PLAY		
"LEV"	Met en marche fonction niveau	ex:***LE 2***
	Accès à:	
"LEV"	1)Fonction spéciale:information automatique(hors fonction)	***AI—***
"LEV"	2)Fonction spéciale:jeu automatique(hors fonction)	***AU—***
"LEV"	3)Fonction spéciale:professeur d'échec(hors-fonction)	***LE—***
"LEV"	4)Fonction spéciale:niveau problèmes(hors-fonction)	***Pr—***
"LEV"	5)Fonction spéciale:inversion échiquier(hors-fonction)	***bd—***
"LEV"	6)Fonction spéciale:meilleur coup(en-fonction)	***bE ***
"LEV"	7)Fonction spéciale:théorie d' ouvertures(en -fonction)	***TH ***
"LEV"	8)Fonction spéciale: générateur sonore(en-fonction)	***TO ***
"LEV"	Retour au mode PLAY	***PLAY***

Appui sur toucher**"CL"**

L. Erreurs de manipulation et moyens de les corriger

L.1 Erreurs de données

Il se peut que de temps en temps vous ne soyez pas d' accord avec votre MEPHISTO , par ex.: il peut afficher ***ERR1*** quand c' est à vous de jouer, et jouer un coup avec une pièce que vous avez depuis longtemps retirée de l' échiquier.Dans la plupart des cas, l' erreur n' est pas dûe à une faute technique de l' appareil. Essayez alors de rester tolérant et de garder votre calme. Faire une erreur est une chose typiquement humaine,
et le plus souvent vous avez fait une erreur de manipulation. Voici la liste des erreurs les plus communes basées sur notre expérience suite aux appels téléphoniques et les courriers du passé:

Fautes courantes

1. Lecture incorrecte du display (prendre un c pour un g un 5 pour un 6).

2. Jouer un coup pendant la phase d' analyse de l' ordinnateur (display clignotant)

3. Entrer une certaine position sans avoir vidé l' échiquier (interne) de toutes ses pièces.

4. Analyser des variantes sur l' échiquier pendant la phase d' analyse. Pièces non remises sur leurs touches de départ.

5. Appuyer une pièce deux fois sur sa case de départ.

6. Lors d' un roque, déplacer la tour avant le roi.Mouvement de la tour seulement enregistré par l' ordinnateur.

7. Essayer de jouer un jeu avec un niveau problème au lieu d' un niveau de jeu

8. Pas assez de connaissances des règles du jeu d' échecs (!!) N'oubliez pas les prises en -passant !

9. Essayez de continuer de jouer avec une autre pièce que le roi, bien que celui-ci soit en échec.

Certaines erreurs ne sont pas immédiatement apparentes,et celà peut prendre un moment avant que MEPHISTO ne se plaigne.
Le mieux est alors de faire une vérification du positionnement (chap.F.1)Si celà n' apporte aucune aide,jouer le jeu vers l' arrière avec l' aide de la fonction MEMORY (chap.G1.) en règle générale celà aide à trouver l' erreur.A partir de là, vous pouvez continuer à jouer comme vous en aviez l' intention.

Si vous êtes cependant convaincus que l' erreur ne provient pas de vous , alors nos services d' entretien vous aideront naturellement et suaveront la situation.S'il vous faut cependant retourner l' appareil s'il semble avoir un problème,notez le jeu dans lequel l' erreur s' est produit,celà nous aidera à localiser l' erreur plus facilement et votre MEPHISTO vous reviendra plus rapidement.

L.2 Correction d' erreurs

Les fautes ne sont pas toujours graves. Il se peut que vous ayez appuyé sur la mauvaise touche et vouloir corriger celà.

Aussi longtemps que vous ne voulez que changer les instructions et que vous n' avez pas encore appuyé sur la touche **"ENT"**, vous pouvez rectifier l' erreur en appuyant sur la touche **"CL"** et appuyer ensuite sur la bonne touche.

Liste d'erreurs	Signification
Err 1.	coup illégal
2.	info manquante par appui sur touche (par ex.:"E2E" impossible pour Mondial 68000XL)
3.	erreur faite en placant position(par ex.:roi en échec avec jeu de noir,2 rois blancs, 9 pions blancs etc..)
A	Erreur de hardware(vérifiez votre transformateur) Contactez service entretien.

L' instruction n' est pas confirmée tant que vous n' avez pas appuyé sur la touche **"ENT"**.Si vous avez joué un couip que vous ne vouliez pas réellement jouer et que MEPHISTO soit déjà dans sa phase d' analyse , appuyez sur **"ENT"** pour forcer MEPHISTO à jouer, jouer le coup d' abord, puis reprenez le coup de l' ordinnateur.Vous pouvez aussi reprendre votre mauvais coup et continuez à jouer quand un amical ***PLAY*** au display vous y invite.

Fonction RESET: appuyez CL+ ENT remet l' échiquier en place pour un nouveau jeu. D' autres instructions (niveau, fonctions spéciales etc..) restent inchangées.Pour annuler tout, eteignez l' ordinnateur et réallumez-le.

M. Auto-test de MEPHISTO

Votzre MEPHISTO **DALLAS** a été soigneusement testé en usine. Si contre toute attente, votre appareil semble quand même avoir une anomalie, vous pouvez utiliser le test suivant pour voir si votre MEPHISTO a un défaut ou non.Mettez tout d' abord les pièces dans position de départ et allumez votre appareil.

Touche	Signification	Display
"LEV"	Mise en fonction mode LEVEL	***LE 2***
"C3","ENT"	Jeu niveau 3	*LE 3*, ***PLAY***
"POS"	Mode position	***POS***
"POS"	Contrôle position (tourA1) **LED A1 clignotent**	*** TA1***
2x**"CL"**	Retour au mode PLAY	*POS*,***PLAY***
"MEM"	Mode MEMORY	***MEMO***
—	Déplacer pion F2-F4	***MEMO***
——	Déplaser pion E7-E6	***MEMO***
—	Deplaser pion G2-G4	***MEMO***
"CL"	Retour mode PLAY	***PLAY***
"ENT"	Ordinnateur analyse **Reine sur H4 pour noir commentaires**	***d.8.H.4***
"INFO","A1"	Demande commentaires(échec)	***MAT ***
"CL"	Retour au mode PLAY	***PLAY***
"POS"	Mode position	***POS ***
"9"	Vérifier noir	***- ***
"CL"	Annuler	***POS ***

Hegener + Glaser
Aktiengesellschaft
Arnulfstraße 2
D-8000 München 2
© Hegener + Glaser AG
200CP1089Pt
BD 2310